

Jogos de Verão

Esquela

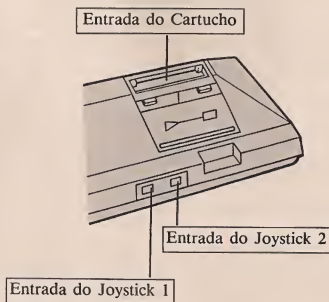


TEC TOY



Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
 2. Coloque o cartucho JOGOS DE VERÃO no console (veja figura abaixo), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, aperte o BOTÃO 1 ou o BOTÃO 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Jogos de Verão

Bem-vindo à Califórnia, o centro dos mais radicais, ferozes e agressivos esportes de todo o mundo! Você está prestes a invadir as praias, parques e calçadas do “Estado Dourado” e conquistar troféus em tudo, do surf à corrida de bicicletas. OS JOGOS DE VERÃO lhe oferecem os esportes mais quentes e os mais competitivos. E é bem possível que você consiga um patrocinador!

Coloque suas joelheiras e entre nesta diversão. Vamos começar levando-o ao coração de Hollywood, numa quentíssima competição de skate no radical Half Pipe. Depois, vamos levá-lo rumo a São Francisco para o ambicioso Foot Bag e seu estonteante jogo de pernas. Depois disso, vamos descer para a praia, para dois dos mais emocionantes esportes de toda a Califórnia: uma arriscada prova de Roller Skating (Patinagem), seguida da rainha das competições costeiras — o Surfing! Você vai fazer as maiores acrobacias e furar as ondas mais incríveis!

Na pista cheia de obstáculos, você vai pedalar uma bicicleta de corrida BMX. E, num final glorioso, você chega a Yosemite, para arremessar o fantástico Flying Disk (Frisbie). São, ao todo, seis competições de peso.

Na verdade, você está para entrar nos jogos mais estonteantes do mundo: os Jogos de Verão — risco e emoção sem igual!

E vamos ao jogo

Certifique-se de que os dois Joysticks estão ligados no MASTER SYSTEM. Os Jogadores podem usar um ou outro. Porém, faça as escolhas iniciais com o Joystick 1.

Quando o título “JOGOS DE VERÃO” aparecer na tela, aperte o Botão 2 para obter a imagem do “cardápio”, isto é, a relação das seis competições à sua disposição no jogo. Para fazer a seleção, isto é, a escolha, use o Botão D, a fim de movimentar o cursor até o nome da competição de sua preferência. Aí, então, aperte o Botão 2 para confirmar o que escolheu.

OPÇÃO 1: Participação em “All The Events” (todas as competições).

Nesta opção, você entra em todas as seis competições. O número de troféus conferidos a cada jogador é “entregue” à medida que for concluída cada competição. Um troféu especial é conferido ao Campeão Absoluto da Califórnia, logo após a última competição. Para começar, alinhe o cursor com o título desta opção e aperte o Botão 2.

- Use o Botão D para selecionar o número de jogadores.
Em seguida aperte o Botão 2.
- Para introduzir o nome do Jogador, basta movimentar o cursor sobre as letras, apertando o Botão 1 ou o Botão 2. Depois de “imprimir” o nome, movimente o cursor sobre a palavra “End” e aperte um dos dois Botões, o 1 ou o 2.
- Após a introdução do seu nome, o Jogador passa então a escolher um dos nove patrocinadores que aparecem no respectivo cardápio. Selecione o seu patrocinador com o Botão D, apertando, em seguida, o Botão 1 ou o Botão 2.
- Para cada Jogador, repita a operação da introdução do nome e a escolha do patrocinador, até um total de oito jogadores possíveis.

- O próximo passo é definir o Joystick que será usado por cada jogador. Você faz isso quando aparece na tela a cena de Seleção de Joystick.

Se quiserem, os Jogadores podem usar o mesmo Joystick, ou então distribuírem-se entre os Joysticks 1 e 2.

Uma imagem para verificação aparece a seguir. Se todos os nomes estiverem corretos, selecione "YES" e aperte o Botão 2. Se for necessário fazer correções ou mudanças, selecione "NO" e, a seguir, proceda as alterações necessárias.

OPÇÃO 2: Participação em "Some Events" (algumas competições)

Procede-se, praticamente, da mesma forma que na *Opção 1*. A diferença é que, aqui, você entra em apenas algumas competições de acordo com sua escolha.

- Escolhe-se a opção "Some Events", selecionando-a com o cursor (através do Botão D) e, em seguida, apertando-se o Botão 2.
- Em seguida, escolha as competições, selecionando-as com o cursor. Depois, aperte o Botão 2.
- Terminada a escolha dos eventos, movimente o cursor para a palavra "DONE" e aperte o Botão 2.

OPÇÃO 3: Participação em "One Event" (uma competição)

Semelhante às *Opções 1 e 2*, mas você só participa de uma competição.

- Escolha a competição preferida com o cursor e, em seguida, aperte o Botão 2.

OPÇÃO 4: Treino para uma competição

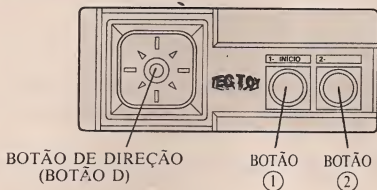
- Escolha a competição com o cursor e, depois, aperte o Botão 2.
Não há contagem de pontos durante as rodadas de treino.

☆ Half Pipe Skateboarding (skate)



É hora de pegar um ar no *half pipe*. o Half Pipe Skateboarding é, efetivamente, uma competição arriscada e fascinante, que combina força e coordenação, geralmente com incríveis resultados. Você vai pilotar um skate num *half pipe* simplesmente fantástico. Disporá de 1 minuto e 15 segundos, ou três tentativas, para aumentar a velocidade e completar manobras arriscadas. Para cada manobra são conferidos pontos, e quem alcançar a maior contagem de pontos ganha a competição.

Assuma o controle!



Uso do Botão de Direção (Botão D)

PARA CIMA: Aumenta a velocidade quando o seu skate sobe pelo *half pipe*.

PARA BAIXO: Aumenta a velocidade quando o seu skate desce pelo *half pipe*.

PARA A DIREITA: Gira quando o seu skate está à esquerda do *half pipe*.

PARA A ESQUERDA: Gira quando o seu skate está à direita do *half pipe*.

Botão 1: não funciona nesta competição.

Botão 2: Toque de Mão (o homenzinho do skate dá um giro ou uma virada, tocando com a mão na margem do *half pipe*).

O seu skate começa movimentar-se do alto do *half pipe*. Quando o Botão 1 ou o Botão 2 é apertado, o skate desliza pela rampa abaixo. Você controla a velocidade dele, apertando o Botão D para cima ou para baixo.

Se parar completamente no fundo do half, você sofre uma penalidade.

Você dispõe de 1 minuto e 15 segundos (ou três descidas) para executar todas as acrobacias que quiser.

Viradas

Para dar uma virada ou giro, o seu skate deve deslizar com toda a força para o centro do half e, então, arremessar-se para o lado oposto acima. Use o Botão D para fazer o skate subir com velocidade.

Virada repentina: Aperte o Botão D no momento em que o skate estiver ainda na rampa, para fazer uma virada repentina.



Virada aérea: Este tipo de virada é feito quando o skate está no ar, completamente fora da pista do half.



Virada com toque de mão: Quando o skate atingir a margem da rampa, aperte o Botão 2. O homenzinho do seu skate fará uma virada “manual”, apoiando a mão na margem da rampa. Para ganhar o máximo de pontos, aperte o botão quando o skate atingir o ponto mais alto, e liberte o botão no instante preciso em que o skate completar a virada.



A pontuação

Viradas aéreas: 400 - 999 pontos

Viradas com toque de mão: 400 - 700 pontos

Viradas repentinas: 100 - 300 pontos

Para alcançar uma grande pontuação, mantenha o Botão D apertado o máximo de tempo possível no momento em que o skate estiver dando a virada. Conseguir uma virada quando o skate estiver na posição mais alta também dá uma maior pontuação.

Dicas úteis

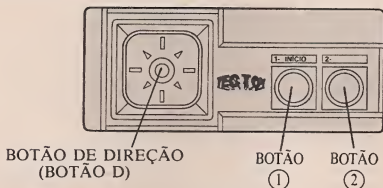
- Não se esqueça nunca de aumentar a velocidade na hora de fazer uma acrobacia. Para aumentar a velocidade, aperte o Botão D para cima, no instante em que o skate estiver subindo, e aperte o Botão D para baixo no instante em que o skate estiver descendo. Mas, aperte com jeito, senão você capota! Lembre-se de que o segredo está em manobrar no tempo certo.

☆ Foot Bag (embaixada)



De toda esta série de competições está é, provavelmente, a mais tranqüila. Mas, não relaxe ainda! O Foot Bag é como se fosse um “controle de bola” no futebol. Você tem de manter a bolinha no ar durante 1 minuto e 15 segundos, mas sem usar as mãos. O segredo é fazer o controle da bola com a maior calma possível, sem dar nenhum chutão. É só imitar os craques de bola, procurando fazer suas embaixadas, o que você conseguirá facilmente depois de algum treino. Pode-se ganhar pontos extras, realizando essas embaixadas e acrobacias. Quem fizer mais pontos ganha a competição.

Assuma o controle!



Uso do Botão D

PARA A ESQUERDA: Movimenta o controlador de bola para a esquerda.

PARA A DIREITA: Movimenta o controlador de bola para a direita

Botão 1: Realiza o pulo do controlador.

Botão 2: Movimenta os pés, a cabeça e o joelho do controlador — uma das partes do corpo é automaticamente escolhida, dependendo da altura da bola.

Como controlar a bola

É simples. Para quem acompanha futebol — na escola, no campo ou na televisão — e observa os movimentos dos jogadores.

Controlar a bola nesta competição também é fácil. É só usar os pés, a cabeça, os joelhos e os calcanhares do controlador. Como já dissemos, quanto mais embaixadas e acrobacias, mais pontos você ganha. Para iniciar, aperte o Botão 1 ou o Botão 2. O seu tempo de 75 segundos começará a correr.

Posicione o pé do controlador perto da bola e, a seguir, aperte o Botão 2 para o primeiro toque de pé. Se a bola subir mais alto que a cabeça do seu craque, aperte o Botão 2 para ele dar uma cabeçada. Se a bola não subir muito, controle-a com os joelhos e os pés do craque. Se a bola cai no chão, apanhe-a novamente com o pé para continuar o jogo.

Se conseguir dar um “parafuso” quando a bola estiver em pleno ar, você ganha mais pontos. E combinar embaixadas e acrobacias também aumenta a sua contagem.

A pontuação

Qualquer toque de pé: 10 pontos

Meio Eixo (Dois toques de pé e, entre eles, um meio “parafuso”): 250 pontos.

Eixo completo (Dois toques de pé e, entre eles, um “parafuso” completo): 500 pontos.

Calcanhar (Controle com o calcanhar esquerdo e, depois, com o calcanhar direito): 500 pontos.

Chaleira (Toque com o pé esquerdo, combinado com um pulo, ou toque com o pé direito, combinado com um pulo): 2.000 pontos.

Arco Duplo (Toque para o alto com a parte externa do pé esquerdo, mais toque para o alto com a parte externa do pé direito, mais um novo toque para o alto com a parte externa do pé esquerdo): 2.500 pontos

Coroa (Toque para o alto com a parte externa do pé esquerdo, mais cabeçada, mais toque para o alto com o pé direito): 5.000 pontos.

Catada “Fora da Tela” (Golpeie a bola quando ela voltar, após ela ser jogada para fora da tela): 1.500 pontos.

Embaixada de Cinco (Toque a bola com o pé cinco vezes seguidas nem deixá-la cair): 750 pontos.

Eixo e meio (Toque a bola com o pé, dando um parafuso e meio): 750 pontos.

Cabeça Doida (Golpeie a bola primeiro com testa e depois com a nuca): 1.500 pontos.

Tambor de Cabeça (Golpeie a bola primeiro com a testa, depois com a nuca e, a seguir, novamente com a testa): 1.500 pontos.

Pontos Extras

Quando o Foot Bag termina, a tela mostra uma relação dos pontos conquistados. Você receberá pontos extras para cada acrobacia bem realizada. Lembre-se de que, se repetir a mesma acrobacia, *não* serão contados pontos extras por esta segunda exibição igual.

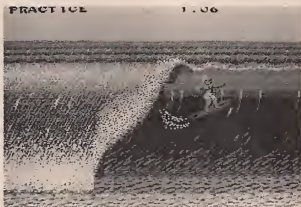
Portanto, procure variar as suas acrobacias, afim de aumentar a pontuação.

1 acrobacia	1.000 pontos	7 acrobacias	28.000 pontos
2 acrobacias	3.000 pontos	8 acrobacias	36.000 pontos
3 acrobacias	6.000 pontos	9 acrobacias	45.000 pontos
4 acrobacias	10.000 pontos	10 acrobacias	55.000 pontos
5 acrobacias	15.000 pontos	11 acrobacias	66.000 pontos
6 acrobacias	21.000 pontos		

Dicas uteis

- Neste jogo radical a prática também conduz à perfeição.
- Uma vez que você já tenha estabelecido um movimento fundamental, acrescente-lhe variações com acrobacias. A cada acrobacia mais difícil, você ganha muitos pontos.

☆ Surfing

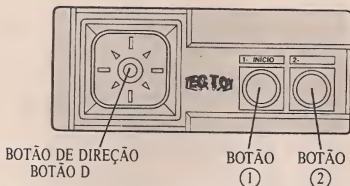


O Surfing, ou simplesmente Surf, começou como o esporte dos reis do Havai. Agora, está espalhado pelo mundo inteiro, dominando, inclusive, toda a costa da Califórnia. De Santa Cruz a Rincon Point, surfistas e suas pranchas coloridas pontilham quilômetros e quilômetros de praias ensolaradas. E, agora, você vai juntar-se a eles. Quando pegar uma onda, vai fazer todas as acrobacias a que tem direito, embora talvez acabe também comendo um pouco de areia, se for jogado fora da água. De qualquer modo, vai ser muito divertido.

O que é

O nosso Surfing é um jogo onde o objetivo é manter-se o mais próximo possível da crista da onda e manobrar a prancha sem problemas em alta velocidade. Cavalgue a face da onda, movimentando-se para trás e para a frente, e dentro e fora do “tubo”. Use a onda o máximo que puder, até que ela quebre e a sua corrida chegue ao fim.

Assuma o controle!



Ao começar, o seu surfista está deitado na prancha. Para iniciar o jogo, aperte o Botão 2.

Uso do Botão D:

PARA A ESQUERDA: O surfista vira para a esquerda.

PARA A DIREITA: O surfista vira para a direita.

PARA CIMA ou PARA BAIXO: Nada acontece.

Botão 1: Não funciona neste jogo.

Botão 2: Serve para iniciar o jogo, além de participar do movimento abaixo descrito.

Ao fazer uma virada, se você apertar o Botão D, enquanto mantiver apertado o Botão 2, o raio da curva será menor do que se apertar apenas o Botão D.

Estratégia

A sua pontuação final é baseada na melhor forma como usa a onda. Cavalgar a onda distante do ponto em que ela vai quebrar não confere muitos pontos. Você precisa arriscar o mais possível. Quanto mais e maiores riscos assumir, mais pontos você ganha.

A pontuação

Você recebe pontos pela duração de sua corrida, pelo número de viradas que faz e por sua velocidade toda vez que faz uma virada. Os juízes também lhe conferirão muitos pontos se você atravessar o “tubo”, formado pela onda, e ainda se conseguir chegar bem ao ponto de quebra da onda. A manobra “aérea” também lhe renderá pontos extras: você vai até o topo da onda, espera até que a parte traseira de sua prancha deixe a crista e, então, vira no ar e continuar cavalgando a onda.

Salto: máximo de 2,5 pontos.

Total de viradas: máximo de 2,5 pontos.

Tubo: máximo de 2,5 pontos.

Tempo de permanência na prancha: máximo de 1,5 ponto.
(Neste caso, a pontuação máxima é conferida se o surfista permanecer na prancha até o final).

Dicas úteis

- Dar “cutbacks” (viradas de 180 graus), movimentar-se acima e abaixo da onda e fazer “trezentos e sessenta” (círculos completos) — tudo isso resulta em muitos pontos.
- Você pode ganhar pontos máximos quando der viradas em alta velocidade, principalmente se as completar perto do topo da onda ou próximo do ponto em que a onda se quebra.
- Arrisque-se! Se não apostar em sua própria capacidade, você fica sem chance de ganhar!

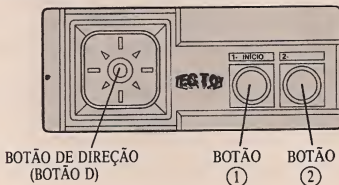
☆ Roller Skating (Patinação)

Esta é outra competição importante desta série. Quase todo mundo anda de patins sobre rodas na Califórnia, experimentando uma sensação de liberdade que poucos esportes oferecem. E o nosso Roller Skating é tão emocionante quanto você deseja.

O desafio é patinar numa calçada de praia (feita de pranchas de madeira) sem cair! Você não pode bater na própria calçada, na grama, na areia, nas poças d'água, e nem nos sapatos que vão aparecer no seu caminho. E vai ter também de evitar as fendas que existem na calçada, exatamente nos lugares onde faltam pedaços de madeira!



Assuma o controle!



Uso do Botão D:

PARA CIMA: O pé direito do patinador avança para a frente.

PARA BAIXO: O pé esquerdo do patinador avança para a frente.

PARA A ESQUERDA: Você dá um parafuso no seu patinador.

PARA A DIREITA: Não funciona nesta competição.

Lembre-se: se apertar o Botão D, para cima e para baixo, alternadamente, o seu patinador começa a movimentar-se. Quanto mais depressa você apertar o botão, mais depressa o patinador se movimentará. Quando parar de apertar o Botão D, o patinador também pára.

Botão 1: Não funciona neste jogo.

Botão 2: Quando você aperta o Botão 2, o patinador põe o pé no chão e toma impulso. Quando você pára de apertar o botão, o patinador salta.

A pontuação

Você ganha pontos toda vez que evitar obstáculos na calçada de madeira. E faz pontos mais altos sempre que pular obstáculos, ou quando saltar obstáculos dando “parafusos”. Assim:

Patinar evitando obstáculos: 10 - 30 pontos.

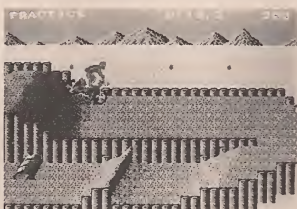
Saltar para evitar obstáculos: 20 - 60 pontos.

Saltar dando “parafusos”: 40 - 120 pontos.

Dicas úteis

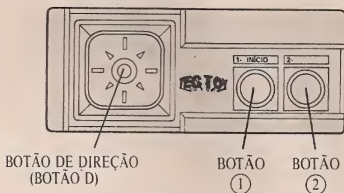
- Mantenha os pés do seu patinador movimentando-se com ritmo.
- Você ganha pontos para cada obstáculo ou objeto que evitar com sucesso. Portanto, tenha cuidado; neste jogo, o equilíbrio é mais importante do que a velocidade.
- Você ganha mais pontos se pular obstáculos, dando um “parafuso”. Aliás, movimentos mais complicados sempre resultam em melhor pontuação.

☆ BMX Bike Racing (Bicicross)



BMX quer dizer “Bicycle Motocross”, isto é, uma bicicleta para correr em pistas difíceis, cheias de obstáculos. Nesta prova, os competidores avançam com suas bicicletas pelo deserto da Califórnia. Haverá um bocado de saltos, batidas e mergulhos. Você vai precisar de velocidade, um ótimo senso de oportunidade e uma forte dose de resistência.

Assuma o controle!



Uso do Botão D:

PARA CIMA: A direção da bicicleta muda para a esquerda.

PARA BAIXO: A direção da bicicleta muda para a direita.

PARA A ESQUERDA: A bicicleta dá uma “empinada”.

Se a bicicleta estiver em pleno ar e você aciona o Botão D:

PARA CIMA: Você faz a bicicleta dar um “Table Top”.

PARA BAIXO: A sua bicicleta dá um giro de 360 graus.

PARA A ESQUERDA: A sua bicicleta faz um salto mortal para trás.

PARA A DIREITA: A sua bicicleta faz um salto mortal para a frente.

Lembre-se: Quanto mais tempo você mantiver apertado o Botão D enquanto a bicicleta estiver em pleno ar, mais alta será a pontuação. Mas, cuidado! Se mantiver o Botão D apertado durante um tempo excessivo, você bate!

Botão 1: Serve para dar os saltos.

Lembre-se: Quando estiver perto da linha de chegada, o Botão 1 funciona como breque. Para breicar com mais facilidade, aperte o Botão 1 e, simultaneamente, mantenha o Botão D na esquerda.

Botão 2: Aciona o pedal da bicicleta. Se este é acionado continuamente, a velocidade aumenta.

A pontuação

Procure completar o percurso dentro do tempo limite, que é de 2 minutos. Quanto melhor o seu tempo, mais alta será a sua pontuação. você também ganha pontos para cada acrobacia que realizar, e ainda pontos extras para as acrobacias mais longas. Aqui está a tabela de pontos mínimos e máximos para cada acrobacia.

Empinada: 100 - 200 pontos.

Salto: 200 - 400 pontos.

Table Top: 500 - 1.000 pontos.

Giro de 360 graus: 1.000 a 2.000 pontos.

Salto mortal para trás: 1.500 - 3.000 pontos.

Salto mortal para frente: 3.000 - 6.000 pontos.

Pontos Extras: igual ao número de segundos que não excedam 2 minutos \times 100.

Dicas úteis

- Quanto maior a velocidade da bicicleta, mais alto conseguirá saltar. Você também ganha mais pontos sempre que demonstrar boa técnica. Portanto, pratique bastante.
- As contagens de pontos mais altas pertencem aos que tentam as acrobacias mais audaciosas. Se conseguir um salto mortal para a frente (que vale 6.000 pontos!), você provavelmente será o dono do troféu do primeiro lugar!

☆ Flying Disk (Frisbie)



Entre os competidores mais sérios, o disco de plástico, inventado por dois californianos em 1947, é chamado de “Flying Disk”, isto é, Disco Voador. Mas, o seu nome original é bem diferente: “Frisbie”... Esse nome surgiu na Universidade de Yale, nos Estados Unidos, quando estudantes de lá começaram a brincar com pratos de papelão onde vinham embaladas as tortas fabricadas por uma empresa chamada Frisbie, há mais de 100 anos. Atualmente, o Disco Voador é visto comumente singrando

os are das praias e dos parques da Califórnia. Ele também faz parte dos Jogos de Verão, como um perfeito desafio para a sua habilidade.

Lançador: como fazer

Para lançar o Flying Disk faça assim:



1º passo: Aperte o Botão 1 ou o Botão 2 e a barra de um medidor aparecerá no rodapé da tela, mostrando a velocidade (*Speed*) e o ângulo (*Angle*) de lançamento.

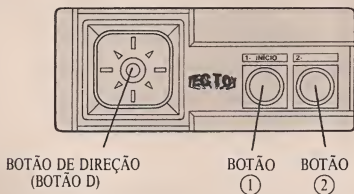
2º passo: Para fazer o indicador do medidor avançar para a parte “speed”, movimente o Botão D para a esquerda. O medidor mostrará a velocidade que você imprimirá ao disco. A cor do indicador é que determina a velocidade máxima. No amarelo, ele fica mais lento. No vermelho, mais lento ainda.

3º passo: Assim que o indicador (ele se movimenta de um lado a outro) estiver na área da velocidade que escolheu, movimente o Botão D para a direita, em direção à parte do ângulo do medidor. Quando o indicador está no verde, o disco atinge o máximo de altura. Amarelo é mais baixo. Vermelho, mais baixo ainda.

4º passo: Quando o indicador atinge o ângulo escolhido aperte o Botão D para a esquerda (ou aperte o Botão 1 ou Botão 2), a fim de arremessar o disco.

Lembre-se de que o campo completo do jogo é mostrado numa barra emoldurada, ao longo do alto da tela. Mostra o arremessador, o vôo do disco e também a imagem do apanhador. Movimente o apanhador, observando esta parte da tela.

Apanhador: como fazer



Uso do Botão D:

PARA A ESQUERDA: O apanhador corre para a esquerda.

PARA A DIREITA: O apanhador corre para a direita.

PARA CIMA: O apanhador ergue o braço.

Botão 1: Não funciona neste jogo.

Botão 2: Para mergulhar.

Para agarrar o disco, o apanhador precisa estender um braço. Movimente o apanhador na direção do disco, e, então, levante um braço ou mergulhe para agarrá-lo.

A pontuação

Quando o disco é lançado, o marcador de pontos (no canto direito superior da tela) aumenta de 10 e assim continua aumentando enquanto o disco estiver no ar. Entretanto, sempre que o apanhador correr em direção ao disco, o aumento no marcador diminui. Portanto, para conseguir uma pontuação alta, procure não movimentar antecipadamente o apanhador.

Apanhar o disco correndo para a direita: 150 pontos.

Apanhar o disco correndo para a esquerda: 250 pontos.

Apanhar o disco mergulhando para a direita: 250 pontos.

Apanhar o disco sobre a cabeça: 350 pontos.

Dicas úteis

- Ganhar nesta competição depende principalmente do disco. Se o disco voar mais baixo do que o braço do apanhador, este deverá mergulhar para agarrá-lo.

Troféus

Depois de cada evento, aparece uma imagem de performance.

Aperte o Botão 1 para ver a imagem mostrando os troféus conferidos aos três primeiros colocados.

Quando você participa de duas ou mais competições, realiza-se uma solenidade de premiação após o término de todos esses eventos. Será mostrada a classificação dos três primeiros colocados, baseada no total de pontos conquistados.

Pontos conferidos para cada competição:

Primeiro lugar — 5 pontos.

Segundo lugar — 3 pontos.

Terceiro lugar — 1 ponto.

Os pontos são totalizados após o término de todas as competições realizadas. O Jogador que alcançar o maior número de pontos é considerado o Campeão dos Jogos de Verão!

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

TECTOY

Nºco 021312793

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



COMISSÃO DE MANAUS